

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Survival* adalah mempertahankan hidup di alam bebas dari hambatan alam sebelum mendapat pertolongan. Banyak faktor yang membuat seseorang berada dalam keadaan *Survival* misalnya, tersesat di hutan. Agar dapat tetap bertahan hidup ketika tersesat di hutan, seseorang membutuhkan *survival skills*, yaitu teknik untuk mempertahankan hidup yang mencakup air, makanan, dan tempat tinggal. Mengingat Indonesia adalah negara yang memiliki hutan terluas ke-9 di dunia (Utsav, 2019), tentu saja *survival skills* penting dipelajari untuk para penjelajah hutan, ataupun anak muda yang baru ingin memulai untuk menjelajahi hutan Indonesia.

Saat ini materi tentang *survival skill* biasanya hanya diajarkan jika tergabung dalam komunitas pecinta alam atau ketika mengikuti kegiatan yang berhubungan dengan alam. Media pembelajaran tentang *survival skill* pun masih kurang menarik karena bersifat *verbalistis*. Materi tentang *survival skill* masih menggunakan buku dengan gambar hitam putih. Sementara jika mendaki gunung pemberian pembekalan *survival skill* masih menggunakan lisan oleh petugas di *basecamp*. Berdasarkan hasil observasi kepada dua komunitas pecinta alam, metode pembelajaran *survival skill* melalui buku dan pengajaran secara lisan tersebut memiliki kekurangan yaitu, bersifat monoton sehingga kurang menyenangkan dan tidak bisa langsung diterapkan, sehingga dibutuhkan media pembelajaran baru yang menyenangkan dan interaktif.

Game menjadi pilihan baik untuk mengatasi masalah pada metode pelajaran sebelumnya yang dirasa monoton dan tidak efektif karena tidak bisa langsung diterapkan. Menurut Clark (2006), *game* edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga pemain dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama

dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Sehingga *game* adalah pilihan yang tepat untuk menjadi media pembelajaran *survival skill* yang menyenangkan dan interaktif. Ada beberapa komponen penting untuk membuat *game*, salah satunya adalah karakter (Warrant, 2019).

Menurut Tran (2016), ada dua jenis karakter dalam *game*, yang pertama *Player character* (PC) yaitu karakter yang dapat dimainkan dan *Non-Playable Character* (NPC) yaitu karakter yang tidak dapat dimainkan. *Player character* cenderung memiliki peran penting karena merupakan karakter utama dalam *game* dan berhubungan langsung dengan pemain. Menurut Pomroy (2017), ada beberapa pekerjaan yang harus dilakukan untuk membuat sebuah karakter, 2 diantaranya adalah *Character artist* yang bertugas untuk menentukan penampilan character dan *Animator* yang bertugas untuk menganimasikan karakter. Dalam membuat karakter untuk *game* edukasi, tampilan dan animasi karakter dapat digunakan untuk menyampaikan salah satu tujuan pembelajaran. Tampilan karakter dan animasi-animasi yang telah dibuat terkumpul dalam sebuah pusat penyimpanan atau yang biasa yang disebut *assets*.

*Assets* dapat digunakan untuk membuat sebuah proyek (dalam hal ini *game* simulasi). Untuk membuat *game* simulasi tentang *survival skills*, diperlukan karakter yang realistis dan memenuhi standar demi tersampainya tujuan pembelajaran tentang *survival skills*. Hingga saat penulisan ini dibuat, peneliti belum menemukan *assets* yang berisi karakter yang memenuhi standar untuk *game* simulasi *survival skills*. Walaupun ada beberapa *game* dengan tema *survival*, karakter dalam *game* tersebut memiliki kekurangan seperti pakaian yang belum sepenuhnya termasuk pakaian yang aman untuk berada di hutan, sehingga perlu dibuat *assets* yang berisi karakter yang memiliki standar *survival skills* di hutan.

Oleh sebab itu, peneliti berinovasi untuk membuat sebuah *assets* yang berisi karakter untuk *game* simulasi tentang *survival skills*. Karakter ini diharapkan dapat memudahkan *developer* dalam membuat *game* tentang pembelajaran *survival skills*.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalahnya yaitu belum adanya media yang menyediakan *assets* yang berisi karakter untuk *game* simulasi *survival skills*.

## **1.3. Batasan Masalah**

Peneliti membatasi permasalahan pada pengembangan model dan animasi untuk karakter dalam *game survival 3D* di hutan dari segi pakaian untuk wilayah hutan dan *basic survival skills*.

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan karakter 3D yang realistis dengan pakaian yang sesuai untuk digunakan sebagai karakter *game survival* di hutan.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Memudahkan *developer* dalam membuat *game* pembelajaran tentang *survival skills* di hutan.
2. Tersampainya tujuan pembelajaran *survival skills* kepada pemain.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika dari penulisan skripsi adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan pada penelitian ini.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan tinjauan pustaka dan teori-teori pemecah masalah yang digunakan sebagai pendukung segala sesuatu yang berhubungan dengan topik penelitian ini.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini menjelaskan rancangan agar dapat diimplementasikan menjadi sebuah karakter yang sesuai harapan mengacu pada teori-teori penunjang yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab IV menjelaskan hasil yang diperoleh dari seluruh penelitian dan dilakukan pengujian terhadap hasil implementasi karakter kemudian menganalisa agar berjalan sesuai dengan perancangan pada bab-bab sebelumnya.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran yang diambil dari penelitian ini dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.